

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN DALAM PENINGKATAN KEMAMPUAN DASAR SISWA KELAS I PADA MATA PELAJARAN PJOK di SD NEGERI 344 BINTUNGAN BEJANGKAR

Ulya Himmaty^{1*}, Indah Pratiwi²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Indonesia
ulyaahimmaty6@gmail.com, indahpratiwi@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas I melalui penerapan model pembelajaran bermain pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri Bintungan Bejangkar. Kemampuan dasar yang diteliti meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan subjek penelitian sebanyak 15 siswa kelas I. setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan penilaian kemampuan gerak siswa, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dasar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain. Pada tahap pra tindakan, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 29%. Pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 55%, dan pada siklus II meningkat secara signifikan menjadi 87%, sehingga telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Penerapan model pembelajaran bermain juga mampu meningkatkan aktivitas, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, model pembelajaran bermain efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas I pada mata pelajaran PJOK.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Bermain, Kemampuan Dasar, PJOK, Siswa Kelas I.

Abstrack: *This study aims to improve the basic abilities of first-grade students through the application of a play-based learning model in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) subjects at Bintungan Bejangkar Elementary School. The basic abilities studied include locomotor, non-locomotor, and manipulative movements. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method, which is implemented in two cycles, with 15 first-grade students as research subjects. Each cycle consists of the planning stage, action implementation, observation, and reflection. Data collection techniques are carried out through observation and assessment of students' motor skills, while data analysis is carried out descriptively quantitatively. The results of the study show an increase in students' basic abilities after the application of the play-based learning model. In the pre-action stage, student learning completeness only reached 29%. In the first cycle, learning completeness increased to 55%, and in the second cycle it increased significantly to 87%, thus exceeding the minimum completeness criteria set. The application of the play-based learning model is also able to increase student activity, enthusiasm, and involvement in PJOK learning. Thus, the play-based learning model is effective for improving the basic abilities of first-grade students in PJOK subjects.*

Keywords: *Play Learning Model, Basic Skills, PJOK, First Grade Students.*

Article History:

Received: 01-01-2026

Revised : 01-02-2026

Accepted: 01-03-2026

Online : 26-03-2026

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari Pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, motorik, pengetahuan, serta sikap peserta didik melalui aktivitas jasmani. PJOK di sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kebiasaan hidup aktif dan sehat sejak usia dini,

khususnya pada siswa kelas rendah yang berada pada tahap perkembangan fundamental gerak (Rosdiani, 2015).

Siswa kelas I sekolah dasar berada pada tahap perkembangan awal yang ditandai dengan kebutuhan bergerak yang tinggi dan kecenderungan belajar melalui aktifitas bermain. Pada usia ini, anak belajar secara optimal apabila di berikan pengalaman langsung yang menyenangkan yang sesuai dengan dunia anak. Oleh karna itu, pembelajaran PJOK di kelas rendah seharusnya di rancang dengan pendekatan yang menarik, aktif, dan tidak menimbulkan tekanan agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dasar gerak nya secara maksimal (Samsudin, 2008).

Pembelajaran PJOK yang efektif tidak hanya menekankan pada penguasaan keterampilan gerak, tetapi juga harus memperhatikan proses belajar siswa secara menyeluruh. Proses belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan belajar yang diciptakan guru. Menurut (Slameto, 2010) menyatakan bahwa motivasi, minat, dan keaktifan siswa merupakan faktor penting yang menentukan keberhasilan pembelajaran. Oleh karena itu, guru PJOK dituntut mampu menciptakan pembelajaran yang mendorong siswa untuk aktif dan terlibat secara langsung.

Pembelajaran PJOK yang kurang menarik dapat menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Padahal, keaktifan siswa sangat dibutuhkan dalam pembelajaran PJOK agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru perlu menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas I, salah satunya adalah model pembelajaran bermain. Model pembelajaran bermain merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan ke dalam kegiatan belajar.

Menurut Sanaky dikutip (Arifudin, 2025) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Definisi lain dari Munadi dikutip (Kartika, 2025) mengartikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/ AECT*) dikutip (Mayasari, 2026), yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Adapun menurut (Permata & Pratiwi, 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik bukanlah yang mahal, tetapi media yang efektif dalam menyampaikan pesan dalam sebuah pembelajaran kepada guru. Melalui model ini, siswa di ajak untuk belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Model pembelajaran bermain diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keaktifan serta kemampuan gerak dasar dalam pembelajaran PJOK.

Model pembelajaran yang digunakan guru sangat menentukan kualitas pembelajaran. Model pembelajaran memiliki beragam makna di kalangan para ahli. Priansa yang dikutip oleh (Karwati, 2026) menyatakan model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang dipergunakan untuk acuan dalam melaksanakan kegiatan kerja atau sebuah gambaran sistematis dalam kegiatan proses belajar sehingga membantu peserta didik dalam belajar

dan tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Pendapat lain dikemukakan oleh Trianto dikutip (Safar, 2026) yang menyatakan model pembelajaran sebagai perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau dilingkup lain seperti tutor.

Menurut (Uno, 2012), model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik. Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan meningkatkan hasil belajar. Dalam konteks PJOK di sekolah dasar, model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik perkembangan siswa, khususnya siswa kelas rendah yang masih berada pada tahap perkembangan motorik dasar. Adapun Arend dikutip (Mayasari, 2024) bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan pendekatan sistematis (berkala) untuk mengatur kegiatan pembelajaran (pengalaman) untuk mencapai tujuan pembelajaran (kompetensi pembelajaran). Dengan kata lain, model pembelajaran adalah rancangan kegiatan pembelajaran untuk memastikan pelaksanaan KBM relevan, menarik, dapat dipahami, dan memiliki alur yang jelas.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan perencanaan pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran sangat efektif dalam upaya peningkatan kualitas belajar mengajar.

Kemampuan gerak dasar meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif yang menjadi fondasi bagi penguasaan keterampilan gerak yang lebih kompleks di masa mendatang. Pada usia sekolah dasar kelas I, siswa berada pada fase emas perkembangan motorik, sehingga diperlukan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak agar kemampuan gerak dasar dapat berkembang secara optimal

Pembelajaran bermain merupakan salah satu bentuk model pembelajaran yang relevan diterapkan pada siswa kelas I sekolah dasar. Menurut (Suherman., 2013) menjelaskan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani yang dikemas dalam bentuk permainan akan memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena siswa belajar melalui aktivitas yang menyenangkan. Melalui permainan, siswa dapat mengembangkan kemampuan motorik sekaligus aspek sosial dan emosional, seperti kerja sama, sportivitas, dan keberanian.

Selain itu, pembelajaran berbasis bermain juga sejalan dengan prinsip pembelajaran kooperatif yang menekankan interaksi antar siswa. Menurut (Isjoni, 2016) menyatakan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi dan kerja sama dapat meningkatkan partisipasi serta rasa tanggung jawab siswa terhadap proses belajar. Dalam pembelajaran PJOK, kerja sama dapat dilatih melalui permainan kelompok yang menuntut siswa untuk saling membantu dan berkomunikasi.

Dari sisi pengembangan keterampilan motorik, (Lutan, 2001) dan (Mahendra, 2007) menegaskan bahwa penguasaan keterampilan gerak dasar memerlukan latihan yang dilakukan secara berulang dan berkesinambungan dalam situasi yang menyenangkan. Aktivitas bermain memungkinkan siswa melakukan pengulangan gerak tanpa merasa terpaksa, sehingga proses pembelajaran motorik berlangsung secara alami dan efektif.

Pembelajaran PJOK juga harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Menurut (Mulyasa, 2014) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa dan pengembangan kompetensi secara utuh. Hal

ini sejalan dengan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah yang menegaskan bahwa pembelajaran PJOK di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, serta sikap positif terhadap aktivitas fisik.

Dalam pelaksanaannya, guru PJOK perlu memiliki kemampuan manajemen kelas yang baik agar pembelajaran berjalan efektif. Menurut (Wiyani, 2013) menyebutkan bahwa pengelolaan kelas yang baik dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Melalui pembelajaran bermain, guru dapat mengelola kelas dengan lebih fleksibel karena siswa terlibat aktif dalam kegiatan yang terstruktur namun tidak kaku.

Penelitian tindakan kelas (PTK) dipandang sebagai pendekatan yang tepat untuk memperbaiki proses pembelajaran PJOK. Menurut (Arikunto, 2010) menjelaskan bahwa PTK bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan-tindakan perbaikan yang dilakukan secara sistematis dan berkelanjutan. Menurut (Basri, 2024) menyatakan bahwa terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Untuk meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis, seseorang perlu banyak melakukan kegiatan menyimak dan membaca. Dengan PTK, guru dapat mengevaluasi kelemahan pembelajaran sebelumnya dan menerapkan model pembelajaran bermain sebagai solusi perbaikan.

Berdasarkan kajian teori dan kondisi empiris di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar, penerapan model pembelajaran bermain diyakini mampu meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa kelas I. Model ini tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga pada proses pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran bermain untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa kelas I pada mata pelajaran PJOK.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK sering kali masih berorientasi pada pendekatan instruksional yang kurang melibatkan unsur kesenangan dan keaktifan siswa. Hal ini menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berdampak pada kurang berkembangnya kemampuan gerak dasar siswa (Sukinta, 2017).

Model pembelajaran bermain merupakan salah satu pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui kegiatan bermain, siswa dapat belajar secara alam, aktif, dan menyenangkan tanpa merasa terbebani. Bermain juga memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai pola gerak dasar secara tidak langsung dalam suasana yang menyenangkan (Husdarta, 2011).

Berdasarkan hasil pengamatan awal di SD Negeri 344 Bintungan Bejamgkar, bahwa ditemukan sebagian besar siswa kelas I masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerak dasar seperti berlari, melompat, dan melempar. Hal ini diduga disebabkan oleh kurang variatifnya metode pembelajaran yang digunakan guru PJOK. Oleh karena itu, penerapan model pembelajaran bermain diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa kelas I pada mata pelajaran PJOK.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Bermain Dalam Peningkatan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar.

B. METODE PENELITIAN

Menurut Rahardjo dikutip (Arifudin, 2026) bahwa metode penelitian merupakan salah satu cara untuk memperoleh dan mencari kebenaran yang bersifat tentatif, bukan kebenaran absolut. Hasilnya berupa kebenaran ilmiah. Kebenaran ilmiah merupakan kebenaran yang terbuka untuk terus diuji, dikritik bahkan direvisi. Oleh karena itu tidak ada metode terbaik untuk mencari kebenaran, tetapi yang ada adalah metode yang tepat untuk tujuan tertentu sesuai fenomena yang ada. Budiharto dikutip (Maulana, 2025) bahwa pemilihan metode penelitian harus disesuaikan dengan penelitian yang sedang dilakukan agar hasilnya optimal.

Menurut Rahayu yang dikutip (Rosmayati, 2025) bahwa metode penelitian merupakan suatu cara yang ditempuh peneliti untuk mencari serta mengumpulkan data atau informasi yang relevan dengan penelitian. Metode penelitian yang digunakan penulis ialah menggunakan metode penelitian tindakan kelas (*Classroom actions research*). Maemunah dalam (Alammy, 2025) menuturkan bahwa Penelitian tindakan kelas sangat cocok bila digunakan dalam penelitian pendidikan sekolah dasar.

Penelitian tindakan ini kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahapan refleksi. Hasil dari siklus pertama digunakan sebagai bahan perbaikan pada setiap siklus selanjutnya. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar. Siswa yang menjadi subjek penelitian berjumlah 15 orang, yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan.

Kemmis dan taggart dalam (Awaludin, 2024) menjelaskan Penelitian tindakan kelas dipandang sebagai suatu bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh siswa, guru, maupun kepala sekolah di segala kondisi sosial misalnya pendidikan untuk rasionalitas dan kebenaran dari definisi mengenai berbagai praktek sosial atau pendidikan dapat diperbaiki lalu dilaksanakan sendiri dalam berbagai keadaan dan lembaga di mana praktek itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan rancangan model kemmis dan taggart dikutip (Kartika, 2023) bahwa penelitian diawali dengan perencanaan, tindakan, pengamatan serta refleksi. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus dengan dua pertemuan setiap siklusnya.

Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart dikutip (Erfiyana, 2025) yang terdiri atas empat tahapan utama, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*), (2) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), (3) Observasi (*Observing*), dan (4) Refleksi (*Reflecting*). Penelitian dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus dilaksanakan sesuai kebutuhan perbaikan berdasarkan hasil evaluasi siklus sebelumnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar pada semester 1 tahun ajaran 2025-2026. Pemilihan sekolah ini didasarkan pada masih rendahnya kemampuan gerak dasar siswa dalam pembelajaran PJOK, sehingga perlu dilakukan perbaikan melalui model pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam menghasilkan berbagai data-data dilakukan dengan beberapa Teknik. Teknik dapat dilihat sebagai sarana untuk melakukan pekerjaan teknis dengan hati-hati menggunakan pikiran untuk mencapai tujuan. Walaupun kajian sebenarnya merupakan upaya dalam lingkup ilmu pengetahuan, namun dilakukan untuk mengumpulkan data secara realistis secara sistematis untuk mewujudkan kebenaran. Metodologi penelitian adalah sarana untuk menemukan obat

untuk masalah apa pun. Dalam hal ini, penulis mengumpulkan informasi penerapan model pembelajaran bermain dalam peningkatan kemampuan dasar siswa kelas 1 pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar, artikel, jurnal, skripsi, tesis, ebook, dan lain-lain (Mayasari, 2023).

Karena membutuhkan bahan dari perpustakaan untuk sumber datanya, maka penelitian ini memanfaatkan penelitian kepustakaan. Peneliti membutuhkan buku, artikel ilmiah, dan literatur lain yang berkaitan dengan topik dan masalah yang mereka jelajahi, baik cetak maupun online (Awaludin, 2023).

Mencari informasi dari sumber data memerlukan penggunaan teknik pengumpulan data. Amir Hamzah dalam (Asitoh, 2025) mengklaim bahwa pendataan merupakan upaya untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan pokok bahasan yang diteliti. Penulis menggunakan metode penelitian kepustakaan untuk mengumpulkan data. Secara khusus, penulis memulai dengan perpustakaan untuk mengumpulkan informasi dari buku, kamus, jurnal, ensiklopedi, makalah, terbitan berkala, dan sumber lainnya yang membagikan pandangan penerapan model pembelajaran bermain dalam peningkatan kemampuan dasar siswa kelas 1 pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar.

Lebih lanjut Amir Hamzah dalam (Mayasari, 2025) mengatakan bahwa pengumpulan data diartikan berbagai usaha untuk mengumpulkan fakta-fakta yang berkaitan dengan topik atau pembahasan yang sedang atau akan digali. Rincian tersebut dapat ditemukan dalam literatur ilmiah, penelitian, dan tulisan-tulisan ilmiah, disertasi, tesis, dan sumber tertulis lainnya. Menurut (Arifudin, 2023) bahwa pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai keadaan, menggunakan sumber yang berbeda, dan menggunakan teknik yang berbeda. Adapun data penelitian diperoleh melalui beberapa teknik berikut: 1) Tes Hasil Belajar, Observasi, dan Dokumentasi.

Tes Hasil Belajar, diberikan pada akhir setiap siklus untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap materi siklus hidup makhluk hidup. Menurut (Nurazizah, 2026) menjelaskan bahwa lembar tes atau soal dibuat berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dan indikator pada penelitian. Tes yang digunakan dalam PTK dilakukan di akhir pembelajaran berupa free test dan post test untuk memperoleh data/mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Bentuk tes yang biasa digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa antara lain uraian, pilihan ganda, dan isian.

Observasi, dilakukan untuk menilai aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran berlangsung, termasuk keaktifan, interaksi, dan respon terhadap media pembelajaran. Adapun observasi adalah bagian dari proses penelitian secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang hendak diteliti (Erfiyana, 2026). Dengan metode ini, peneliti dapat melihat dan merasakan secara langsung suasana dan kondisi subyek penelitian. Hal-hal yang diamati dalam penelitian ini adalah tentang penerapan model pembelajaran bermain dalam peningkatan kemampuan dasar siswa kelas 1 pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar.

Dokumentasi, mencakup foto kegiatan pembelajaran, rekaman kegiatan, serta dokumentasi penilaian seperti lembar kerja peserta didik (LKPD) dan hasil tes. Dokumentasi adalah salah satu teknik pengumpulan data melalui dokumen atau catatan-catatan tertulis yang ada (Andrivat, 2025). Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barang-barang tertulis. Di dalam melaksanakan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis, seperti buku-buku, majalah, notula rapat, dan catatan

harian. Menurut Moleong dalam (Andrivat, 2024) bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan informasi atau data-data melalui pengujian arsip dan dokumen-dokumen. Lebih lanjut menurut (Kartika, 2024) bahwa strategi dokumentasi juga merupakan teknik pengumpulan data yang diajukan kepada subyek penelitian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang keadaan lembaga (obyek penelitian) yaitu penerapan model pembelajaran bermain dalam peningkatan kemampuan dasar siswa kelas 1 pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar.

Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis menggunakan persentase ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Sedangkan data kualitatif dari observasi dianalisis melalui kategorisasi dan interpretasi deskriptif untuk mengetahui perubahan perilaku belajar siswa dari siklus ke siklus.

Moleong dikutip (Kartika, 2026) menjelaskan bahwa data yang terkumpul dianalisis menggunakan model analisis interaktif yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Adapun Syarifah et al dalam (Supriatna, 2025) menjelaskan reduksi data dilakukan dengan menyaring informasi yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi yang sistematis, dan kesimpulan ditarik berdasarkan temuan penelitian. Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi sumber, yakni membandingkan informasi dari para narasumber. Menurut Moleong dalam (Kartika, 2022), triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas hasil penelitian dengan membandingkan berbagai perspektif terhadap fenomena yang diteliti.

Menurut Muhadjir dalam (Supriatna, 2026) menyatakan bahwa analisis data merupakan kegiatan melakukan, mencari dan menyusun catatan temuan secara sistematis melalui pengamatan dan wawancara sehingga peneliti fokus terhadap penelitian yang dikajinya. Setelah itu, menjadikan sebuah bahan temuan untuk orang lain, mengedit, mengklasifikasi, dan menyajikannya. Teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi meliputi teknik dan sumber. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman dalam (Arifudin, 2024) terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan.

Lutfatul dalam (Abdillah, 2024) menjelaskan bahwa analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan membandingkan hasil capaian anak pada setiap indikator di masing-masing siklus. Perubahan capaian dijadikan dasar untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang dilakukan. Validitas data diuji melalui teknik triangulasi sumber dan metode, untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh benar-benar mencerminkan penerapan model pembelajaran bermain dalam peningkatan kemampuan dasar siswa kelas 1 pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri 344 Bintungan Bejangkar.

Analisis data pada penelitian ini dilakukan sejak penelitian dimulai. Data dianalisis dengan pendekatan deskriptif, yakni menjelaskan pelaksanaan tindakan, tahapan kegiatan, serta hasil yang diperoleh dari setiap tindakan. Proses analisis difokuskan pada kelompok yang telah ditentukan melalui observasi. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian dan observasi selama kegiatan belajar mengajar kemudian dihitung menggunakan rata-rata skor dan persentase (Abdillah, 2026).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan dasar siswa kelas I melalui penerapan model pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Kemampuan dasar yang diamati meliputi kemampuan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Berdasarkan hasil observasi awal (pra-tindakan), diperoleh gambaran bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam melakukan gerakan dasar. Hal ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa, kurangnya koordinasi gerak, serta rendahnya antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Pembelajaran cenderung bersifat instruksional dan belum melibatkan unsur bermain secara optimal.

Setelah diterapkan model pembelajaran bermain, terjafi peningkatan kemampuan dasar siswa. Siswa tampak lebih aktif, antusias, dan berani dalam melakukan berbagai aktivitas gerak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti permainan yang dirancang guru, seperti permainan berjalan dan berlari sambil membawa benda, melompat melalui rintangan sederhana, serta melempar dan menangkap bola dengan lebih baik.

Tabel 1. Hasil Observasi Kemampuan Dasar Siswa Pra-Tindakan

No	Aspek Kemampuan Dasar	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	Gerak Locomotor	5	10	33%
2	Gerak Non-Locomotor	4	11	27%
3	Gerak Manipulatif	4	11	27%
	Rata-rata	29%		

Berdasarkan tabel 1 di atas menggambarkan kondisi awal kemampuan dasar siswa kelas I sebelum diterapkannya model pembelajaran bermain. Dari 15 siswa, hanya 5 siswa (33%) yang tuntas pada aspek gerak lokomotor, sedangkan 10 siswa (67%) belum mencapai ketuntasan. Pada aspek gerak non-lokomotor dan manipulative, masing-masing hanya 4 siswa (27%) yang mencapai ketuntasan, sementara 11 siswa (73%) belum tuntas. Rata-rata ketuntasan belajar siswa pada tahap pra-tindakan hanya mencapai 29%. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan dasar siswa masih rendah dan pembelajaran PJOK belum berlangsung secara optimal.

Tabel 2. Hasil Kemampuan Dasar Siswa Siklus I

No	Aspek Kemampuan Dasar	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	Gerak Lokomotor	9	6	60%
2	Gerak Non-Lokomotor	8	7	53%
3	Gerak Manipulatif	8	7	53%
	Rata-rata	55%		

Berdasarkan tabel 2 di atas menunjukkan bahwa hasil kemampuan dasar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran bermain pada siklus I. terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada seluruh aspek kemampuan dasar. Pada aspek gerak lokomotor, jumlah siswa tuntas meningkat menjadi 9 siswa (60%). Aspek gerak non-lokomotor dan manipulative masing-masing menunjukkan ketuntasan sebesar 53% atau sebanyak 8 siswa. Rata-rata ketuntasan belajar siswa pada siklus I meningkat menjadi 55%. Meskipun terjadi peningkatan, hasil ini belum sepenuhnya memenuhi kriteria ketuntasan minimal, sehingga diperlukan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Tabel 3. Hasil Kemampuan Dasar Siswa Siklus II

No	Aspek Kemampuan Dasar	Jumlah Siswa Tuntas	Jumlah Siswa Belum Tuntas	Persentase Ketuntasan
1	Gerak Lokomotor	14	1	93%
2	Gerak Non-Lokomotor	13	2	87%
3	Gerak Manipulatif	12	3	80%
	Rata-rata	87%		

Berdasarkan tabel 3 di atas memperlihatkan hasil kemampuan dasar siswa setelah pelaksanaan pembelajaran pada siklus II. Hasil menunjukkan peningkatan yang signifikan pada seluruh aspek kemampuan dasar. Pada aspek gerak lokomotor, sebanyak 14 siswa (93%) telah mencapai ketuntasan. Aspek gerak non-lokomotor menunjukkan ketuntasan sebesar 87% atau 13 siswa, sedangkan aspek gerak manipulatif mencapai

ketuntasan sebesar 80% atau 12 siswa. Rata-rata ketuntasan belajar siswa pada siklus II mencapai 87%, yang berarti telah melampaui kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan sekolah.

Tabel 4. Rekapitulasi Peningkatan Ketuntasan Siswa

Tahap Penelitian	Persentase Ketuntasan
Pra-Tindakan	29%
Siklus I	55%
Siklus II	87%

Dari tabel 4 diatas dapat kita lihat, rekapitulasi peningkatan ketuntasan belajar siswa pada setiap tahap penelitian. Pada tahap pra tindakan, ketuntasan belajar siswa hanya sebesar 29%. Setelah penerapan model pembelajaran bermain pada siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 55%. Selanjutnya, pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan hingga mencapai 87%. Data ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran bermain secara bertahap mampu meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas I secara optimal.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran bermain terbukti mampu meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas I pada mata pelajaran PJOK. Model ini memberikan pengalaman belajar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, khusus nya bkelas rendah yang cenderung yang menyukai aktifitas bermain. Pembelajaran bermain memungkinkan siswa belajar melalui aktifitas yang menyenangkan tanpa merasa terbebani. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran PJOK yang menekankan pada pengembangan aspek psikomotor, kognitif, dan efektif secara seimbang. Melalui permainan siswa tidak hanya melatih kemampuan gerak dasar, tetapi juga belajar bekerja sama, mematuhi aturan, dan meningkatkan kepercayaan diri.

Arsyad dikutip (Lahiya, 2025) menjelaskan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar, yang ditata dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky dikutip (Kusmawan, 2025) berpendapat bahwa manfaat media pembelajaran bagi pembelajar yaitu: 1) Meningkatkan motivasi belajar; 2) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar; 3) Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri; 4) Memberikan inti informasi dan pokok-pokok secara sistematis sehingga memudahkan proses belajar; 5) Merangsang siswa untuk berpikir dan beranalisis; 6) Menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan; serta 7) Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan melalui media pembelajaran.

Peningkatan kemampuan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif terjadi karena siswa di berikan kesempatan untuk melakukan gerakan secara berulang dalam situasi yang menyenangkan. Aktifas bermain mendorong siswa untuk bergerak aktif tanpa merasa takut melakukan kesalahan, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Hasil penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran yang menyatakan bahwa bermain merupakan pendekatan yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini dan kelas rendah

sekolah dasar. Dengan bermain, siswa dapat mengembangkan kemampuan fisik secara optimal sekaligus meningkatkan motivasi dan minat belajar.

Menurut Arsyad dikutip (Fitria, 2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil 18 teknologi audiovisual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Adapun Leshin, Pollock & Reigeluth dalam (Sanulita, 2024) mengklasifikasi media pembelajaran ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *fieldtrip*); (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*workbook*), alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan (5) 19 media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*).

Dengan demikian, model pembelajaran bermain dapat di jadikan alternatif yang efektif dalam pembelajaran PJOK, khususnya untuk meningkatkan kemampuan dasar siswa kelas I. guru diharapkan mampu merancang berbagai bentuk permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa agar hasil pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran bermain dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas I SD Negeri Bintungan Bejangkar, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran bermain terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar siswa. Kemampuan dasar yang meliputi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif mengalami peningkatan yang signifikan pada setiap siklus pembelajaran. Pada tahap pra-tindakan, tingkat ketuntasan belajar siswa masih rendah, yaitu sebesar 29%, yang menunjukkan bahwa kemampuan dasar siswa belum berkembang secara optimal. Setelah penerapan model pembelajaran bermain pada siklus I, ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 55%. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada siklus II, dengan ketuntasan belajar mencapai 87%, sehingga telah melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan.

Penerapan model pembelajaran bermain mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah. Melalui kegiatan bermain, siswa lebih termotivasi untuk bergerak, berpartisipasi aktif, serta berani mencoba berbagai aktivitas gerak dasar tanpa rasa takut. Dengan demikian, model pembelajaran bermain dapat dijadikan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan kemampuan dasar siswa pada mata pelajaran PJOK, khususnya di kelas I sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan Ridho-Nya sehingga sehingga artikel jurnal ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, H. (2024). The Effectiveness Of Pedati Learning Design In Learning Educational Psychology For Prospective Teachers Of Islamic Religious Education. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 153–166.
- Abdillah, H. (2026). The Position of Learning and Teaching in the Al-Qur'an Perspective Thematic Tafsir Study of QS. al-'Alaq/96: 1–5, QS. al-Taubah/9: 122, and QS. al-Mujādilah/58: 11. *Journal of General Education and Humanities*, 5(1), 1921–1930. <https://doi.org/https://doi.org/10.58421/gehu.v5i1.1198>
- Alammy, L. L. (2025). Peran Guru Terhadap Perkembangan Karakter Anak Usia Dini Di PAUD TKIT Nuralima. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(12), 4721–4736. <https://doi.org/https://doi.org/10.54443/sibatik.v4i12.3925>
- Andrivat, Z. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dengan Pendekatan Pembelajaran Mendalam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 2(2), 182–197.
- Andrivat, Z. (2025). Implementasi Pembelajaran Tematik Perkembangan Teknologi Melalui Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Primary Edu*, 3(3), 264–279.
- Arifudin, O. (2023). Dampak Model Pembelajaran Cooperative Learning Terhadap Motivasi Belajar Guru Pendidikan Agama Islam. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 1(1), 70–81.
- Arifudin, O. (2024). Analisis Pengelolaan Sarana Dan Prasarana Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Sekolah Dasar Islam Terpadu. *Antologi Kajian Multidisiplin Ilmu (Al-Kamil)*, 2(1), 160–175.
- Arifudin, O. (2025). Why digital learning is the key to the future of education. *International Journal of Education and Digital Learning (IJEDL)*, 3(4), 201–210.
- Arifudin, O. (2026). Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Motivasi dan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI). *Jurnal Ilmu-Ilmu Pendidikan*, 8(1), 72–83.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Asitoh, A. (2025). Efektivitas Meronce Kartu Huruf Terhadap Kemampuan Mengenal Huruf Anak Usia Dini Di PAUD A. Sopyan Karawang. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(1), 453–468.
- Awaludin, A. (2023). Strategi Guru Dalam Menanamkan Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Di PAUD Cendekia Muslim. *Plamboyan Edu*, 1(3), 257–269.
- Awaludin, A. (2024). Urgensi Manajemen Pendidikan Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pendidikan Islam Di Madrasah. *Jurnal Tahsinia*, 5(2), 253–271.
- Basri, A. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition (CIRC) Meningkatkan Kemampuan Membaca Di Sekolah Dasar. *Primary Education Journal (PEJ)*, 8(1), 29–33.
- Erfiyana, E. (2025). Islamic School Financial Management: A Case Study of Islamic Junior High Schools in Rural Areas. *International Journal Of Science Education and Technology Management*, 4(2), 33–44.
- Erfiyana, E. (2026). Transformational Leadership of School Principals in Developing Islamic Education in Elementary Madrasahs. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(1), 32–44.
- Fitria, N. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03), 2239–2252.
- Husdarta. (2011). *Manajemen pendidikan jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni, H. (2016). *Cooperative Learning: Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

- Kartika, I. (2022). Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 3(4), 562–577.
- Kartika, I. (2023). Peran Pengawas Sekolah Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) Di Sekolah Dasar. *Jurnal Al-Amar*, 4(1), 111–124.
- Kartika, I. (2024). Peningkatan Kemampuan Mahasiswa Dalam Penulisan Book Chapter Sebagai Bagian Dari Pengabdian Masyarakat. *Jurnal Bakti Tahsinia*, 2(3), 241–255.
- Kartika, I. (2025). Menanamkan Akhlak Mulia Melalui Pendidikan Agama Islam: Studi Kontekstual Surat Luqman Di Pendidikan Menengah. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 4(10), 3305–3318.
- Kartika, I. (2026). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Untuk Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-Amar*, 7(1), 1–15.
- Karwati, K. (2026). Penggunaan Puzzle Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Anak Usia 4–5 Tahun Di PAUD A. Sopyan. *SIBATIK JOURNAL: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan*, 5(3), 1550–1564.
- Kusmawan, A. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Education Elementaria and Psychologia*, 2(1), 1–12.
- Lahiya, A. (2025). Education Administration Reform: A Case Study On The Implementation Of The Merdeka Curriculum. *INJOSEDU: International Journal of Social and Education*, 2(2), 29–37.
- Lutan. (2001). *Belajar keterampilan motorik*. Jakarta: Depdiknas.
- Mahendra. (2007). *Teori belajar motorik*. Bandung: FPOK UPI.
- Maulana, A. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan Berbasis Filsafat Ekonomi untuk Sustainable Organizational Development. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 1–7.
- Mayasari, A. (2023). Implementasi Model Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Primary Edu*, 1(3), 382–397.
- Mayasari, A. (2024). Optimizing Student Management to Improve Educational Service Quality: A Qualitative Case Study in Integrated Islamic Elementary Schools. *EDUKASIA Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 799–808.
- Mayasari, A. (2025). Implementasi Program Goal Setting Berbasis Partisipatif dalam Pengembangan Karakter Visioner Anak Sekolah di Desa Warnasari, Pangalengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 5(6).
- Mayasari, A. (2026). Technology-Based Learning Innovation To Improve The Quality Of Education In The Digital Era. *International Journal of Social Science, Educational, Economics, Agriculture Research and Technology (IJSET)*, 5(3), 1646–1654.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurazizah, S. (2026). The Role Of Teachers In Instilling Disciplined Character In Early Childhood 5-6 Years Old At Darussalam Early Childhood Education Center. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 1–13.
- Permata, P. N., & Pratiwi, I. (2024). Pengaruh Media Video Animasi terhadap Keterampilan Proses IPA Siswa di Kelas V. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7(3), 3170–3175.
- Rosdiani. (2015). *Pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rosmayati, S. (2025). Integrasi Filsafat Manajemen dalam Peningkatan Efektivitas Ekonomi Pendidikan di Organisasi Modern. *Jurnal Ilmu Pendidikan (ILPEN)*, 4(1), 1–6.
- Safar, M. (2026). The Effectiveness of Multimodal Gamified Learning Platforms in

- Enhancing Student Engagement and Computational Thinking Skills in K-12 Classrooms: A Randomized Controlled Trial. *International Journal of Educational Research Excellence*, 5(1), 972–981.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55299/ijere.v5i1.1811>
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanulita, H. (2024). Analysis Of The Effectiveness Of Audio Visual Learning Media Based On Macromedia Flash Usage On School Program Of Increasing Student Learning Motivation. *Journal on Education*, 6(2), 12641–12650.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Suherman., A. (2013). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK UPI.
- Sukinta. (2017). *Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar*. Yogyakarta: UNY press.
- Supriatna, U. (2025). Technology-Based Learning Management In Improving Learning Outcomes In Junior High Schools. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 4(2).
- Supriatna, U. (2026). The Role Of Teachers In Improving The Quality Of Learning In Madrasah Tsanawiyah. *International Journal Of Science Education and Technology Management (IJSETM)*, 5(1), 45–56.
- Uno. (2012). *Model Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wiyani. (2013). *Manajemen kelas*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.